

DAS CEGOSPIEL

Regeln von Gerhard Baumann und Gerold Blümle vom Schwarzwaldverein Schopfheim.

Während vom über Deutschland verbreiteten Skat aus dem Jahr 1813 eine erste Quelle berichtet, worüber das erste Regelbuch 1848 erschien und 1927 in Altenburg, dem Ort seiner Entstehung, sogar ein Skatgericht eingerichtet wurde, dürfte das Cegospiel sogar etwas älter sein, aber sein Ursprung ist nicht geklärt. Es wird vermutet, dass badische Soldaten das Spiel aus dem Spanienfeldzug mit Napoleons Truppen 1808 -1813 mitgebracht haben. Zum Teil aus vorderösterreichischen Gebieten stammend, nahmen sie wohl die typischen Karten des österreichischen Tarock mit, änderten aber bei der Begegnung mit dem spanischen Spiel Tresillo, einer Variante des Ombrespiels, die Spielregeln. Beim Großtarock kommen zu den 22 speziellen Trumpfkarten für jede der vier Farben Kreuz, Pik, Herz und Karo jeweils 14 Karten – die Bildkarten König, Dame, Reiter und Bube und die Leeren von 1-10 hinzu, womit sich insgesamt ein Blatt von 78 Karten ergibt. Die Zahl der Leeren wurde beim einfachen österreichischen Tarock auf jeweils vier verringert. Jede Farbe hat also noch acht Karten, womit sich mit den 22 Trümpfen das für das Cego typische Blatt mit 54 Karten ergibt. In etlichen Ländern war bei den Leeren die Stichfolge bei den schwarzen Karten (Pik und Kreuz) so, dass die höhere Karte immer die niedrigere stach, während es bei den roten (Herz und Karo) umgekehrt war. Beim Cego hat man diese Stichfolge beibehalten und jeweils die niedrigsten sechs Karten entsprechen der spanischen Stichfolge entfernt. Bei den schwarzen blieben also die vier Karten sieben bis zehn und bei den roten die Karten vier bis eins übrig, die Stichfolge wurde aber beibehalten. Für die Herkunft des Spiels aus Spanien spricht auch, dass ciego im Spanischen (im lateinischen caecus) blind bedeutet (portugiesisch cego!) und in manchen Quellen auch von Zigo statt Zego oder Cego gesprochen wird.

Die Verbreitung des Cego beschränkte sich ursprünglich auf die früheren Länder Baden und Hohenzollern, die auch heute noch die Grenzen des Erzbistums Freiburg ausmachen. Da der Geistliche und Dichter Heinrich Hansjakob dem Cego auch ein literarisches Denkmal gesetzt hat, kann man davon ausgehen, dass das Spiel durch die Geistlichen der Erzdiözese, aber wohl auch die badischen Beamten verbreitet worden ist. Im Unterschied zum Skat, der streng geregelt überall gleich gespielt wird, stellt das Cego ein gewachsenes Spiel dar, das regional unterschiedlich gespielt wird (Vgl. auch den Anhang zu regionalen Varianten). Wobei es für die gleichen Karten auch ein sehr verbreitetes Spiel, als Dreierles oder Straßenwartscego bezeichnet, gibt, dessen vergleichsweise einfachere Regeln hier unberücksichtigt bleiben.

Zusammenstellung der Karten:

Das Spiel besteht aus 54 Blättern:

- 1.) 22 Tarocks oder „Trucks“ (Trumpfkarten), die aus den Zahlenkarten 1 bis 21 und dem höchsten Trumpf, dem „**Stieß**“ oder „**Geiger**“ bestehen. Der Trumpf mit der Zahl 1 wird „**Babberle**“, „**Pagat**“ oder „**Kleiner Mann**“, die Zahlenkarte 21 wird auch „**Mond**“ genannt.
- 2.) 16 Bildkarten, und zwar:
 - 4 Könige, 4 Damen, 4 Reiter, 4 Buben.
- 3.) 16 sogenannte „leere Karten“ oder „Leere“, bestehend aus je 4 Herz- und Karokarten (von 1 bis 4) und je 4 Kreuz- und Pik-Karten (Schippe), (von 10 bis 7).

1. Geben, Zahlenwerte, Zählen und Stichfolge

Das Cego kann zu dritt und zu viert gespielt werden, wobei der in die Mitte gelegte verdeckte Kartenstapel, als Blinder (daher wohl auch die Namensgebung Cego), Stock oder Skat (von lateinisch scartere = wegtun, was dann zur Bezeichnung des deutschen Nationalspiels Skat führte) bezeichnet, immer eine Karte weniger hat, als die Spieler auf der Hand haben. Bei **vier Spielern** erhält jeder Spieler **elf Karten**, und **im Blinden befinden sich zehn**. Bei nur **drei Spielern** werden die **Kreuz- und Piksieben sowie die Karovier aus dem Blatt genommen** und die verbleibenden 51 Karten so verteilt, dass **jeder der drei Spieler 13 Karten** erhält und **12 Karten des Blinden** verdeckt auf dem Tisch liegen. Beim Austeilen wird zunächst der Blinde abgezählt verdeckt in die Mitte gelegt und dann die Karten gegen den Uhrzeigersinn jedem Spieler voll ausgezählt zugeteilt. Die Werte der Karten sind fünf Punkte für den König, vier für die Dame, drei für den Reiter und zwei für den Buben. Von den 22 Trumpfkarten zählen der nicht mit einer Nummer versehene höchste Trumpf, als Stieß bezeichnet, und von den 21 nummerierten Karten lediglich die 21 und die Eins jeweils fünf Punkte. Der Stieß müsste eigentlich Skis heißen und hat seinen Namen von seiner besonderen Rolle im Großtarock, bei welchem sich sein Besitzer mit dieser Karte für eine Spielrunde entschuldigen kann. (Beim französischen Tarot heißt er daher l'excuse). Da der Stieß bei den meisten Kartentypen ein Saiteninstrument hält, heißt er auch der Geiger oder im Dialekt der „Gigema“.

Die 19 Zählkarten (vier Bilder in jeder Farbe, Stieß, 21 und Eins) werden jedoch auf eine besondere Weise gezählt, so dass auch die Leeren beim Zählen eine Bedeutung erhalten. Beim Zählen werden immer drei Karten zusammen genommen. Handelt es sich um drei Leere oder die Trümpfe 2 bis 20, zählt dies einen Punkt, sind es 2 Leere und 1 Zählkarte, so zählen die drei soviel wie die eine Zählkarte zählt, bei zwei Zählkarten und einer Leeren wird von der Summe der 2 Zählkarten 1 Punkt abgezogen, bei drei Zählkarten werden von der Summe der Zählkarten 2 Punkte abgezogen. Es ist dabei völlig gleichgültig, in welcher Reihen-

folge die Karten gezählt werden. Der Wert aller Karten ergibt nach dieser Zählweise **70 Punkte beim Spiel zu Vieren**, beim **Spiel zu Dreien** ergeben sich **69 Punkte**, weil ja 3 Leere entfernt wurden. Beim Spiel zu Dreien wird dem Einzelspieler ein Punkt gutgeschrieben, sodass der Wert des Spiels ebenfalls 70 ausmacht. Beim Spiel zu Vieren kann es natürlich vorkommen, dass, weil jeder Stich ja vier Karten enthält, es beim Zählen nicht zu Dreien aufgeht. Bei zwei zusätzlich verbleibenden Karten wird, wenn es zwei Zählkarten sind, ein Punkt vom Zählwert abgezogen. Ist von den zwei zusätzlichen Karten nur eine eine Zählkarte, so wird nichts abgezogen. Zwei leere zusätzliche Karten zählen zusammen 1 Punkt. Bleibt nur eine Karte übrig, so wird bei einer Zählkarte ein Punkt abgezogen, während eine Leere nicht zählt. Beim Spiel zu Dreien kommt eine solche Situation mit zwei oder einer übrigen Karte nicht vor, da der Blinde ja 12 Karten enthält und jeder Stich 3 Karten ergibt.

In manchen Gegenden des Schwarzwalds wird die Zählweise dadurch vereinfacht, dass immer nur zwei Karten zusammengenommen werden, wobei es beim Spiel zu Vieren natürlich immer aufgeht. Ist keine Zählkarte bei den Zweien, zählen die beiden einen Punkt, ist eine der beiden eine Zählkarte, erzielt sie den vollen Zählwert, und bei zwei Zählkarten wird ein Punkt abgezogen. Dadurch erhöht sich der Wert des Spiels auf 80 Punkte. Der Einzelspieler muss zum Sieg dann über vierzig Punkte haben, während er bei der üblichen Zählweise auf 36 oder mehr Punkte kommen muss. Bei der 70-Punkte-Variante ist im Spiel zu Vieren der Einzelspieler „Schneider“ oder „Bürgermeister“, wenn er genau 35 Punkte hat, und das Spiel gilt hier als für den Einzelspieler einfach verloren. Im Spiel zu Dreien gilt das ebenfalls für 35 Punkte (wobei schon zum Ergebnis des Einzelspielers ein Punkt hinzugezählt ist). Bei der 80-Punkte-Variante liegt die entsprechende Zahl bei 40.

Für die Bewertung des Spiels werden jeweils in Fünf-Punkte-Schritten Fächer gebildet. Beim Spielwert 70 bedeutet für den Einzelspieler ‚keine 36‘ einfach verloren, ‚keine 31‘ zweifach verloren, ‚keine 26‘ dreifach verloren usw. Wenn vom Einzelspieler also keine 6 Punkte erzielt wurden bedeutet das siebenfach, und wenn dem Einzelspieler überhaupt kein Stich gelingt, gilt das Spiel als achtfach verloren (das letztere wird „Schliff“ genannt). Für seine 2 bzw. 3 Gegner gelten hingegen folgende Grenzen: ‚keine 35‘ bedeutet einfach verloren, ‚keine 30‘ zweifach verloren, ‚keine 25‘ dreifach verloren, usw. Kein Stich bedeutet auch hier achtfach verloren. Je nach Absprache wird ein Spiel für einen Spieler, dem während des Spiels ein Fehler unterläuft (zum Beispiel vergessen, eine Karte zu drücken), als achtfach verloren gewertet.

Was die Stichfolge angeht, so muss immer Farbe bekannt werden, und wer nicht bekennen kann, muss Trumpf spielen. Der Trumpfzwang besteht natürlich nur für den, der noch Trumpf besitzt, andernfalls gilt nur der Farbwang. Bezüglich des Trumpfzwangs gibt es bei einigen Spielen regionale Varianten. Bei den Bildern ist die Reihenfolge König übersticht Dame, diese übersticht den Reiter, der Reiter übersticht den Buben. Bei den Leeren ist bei **Herz und Karo die Eins über der Zwei, diese über der Drei**, die Drei über der Vier. Die Reihenfolge bei **Pik und Kreuz ist zehn über neun, diese über der Acht**, die Acht über der Sieben. Der Bube übersticht bei allen Farben die höchste Leere. Bei den Trümpfen sticht die höhere Zahl die niedrigere, und der Stieß ist der höchste Trumpf und übersticht die 21. Der niedrigste Trumpf (die Eins, der

Babber) übersticht das höchste Bild, den König. Spielt der Spieler, der in Vorhand ist, Trumpf an, so müssen die Mitspieler auch Trumpf spielen, sofern sie Trumpf haben. Andernfalls können sie ausspielen, was sie wollen.

2. Die Spiele aus der Hand

Wenn in der oben aufgeführten Weise gegeben wurde, ist der Spieler rechts vom Gebenden „vorn“. Er kann **Solo** sagen oder Fort Solo (mancherorts wird auch Solofort gesagt). Sagt er „**Fort Solo**“, kann der Nächste im Gegenuhrzeigersinn „Solo“ oder „Fort Solo“ sagen, bis die Reihe wieder am Spieler ist, der „vorn“ ist. Sagt ein Spieler **Solo**, so bedeutet dies, dass er **mit seiner Handkarte** gegen die andern drei bzw. zwei Mitspieler spielt. Er darf zwar in diesem Fall den Blinden nicht ansehen (genau wie seine Gegner auch), aber dessen Karten zählen am Schluss für ihn. In manchen Gegenden wird vor dem Spiel gefragt: „Spielen wir mit oder ohne Regel?“ Diese seltsam klingende Frage bezieht sich darauf, ob für einen Spieler mit bestimmten Karten eine Solopflicht besteht. Die Pflicht, Solo anzumelden besteht beim Spiel zu Vieren, wenn der betreffende Spieler sieben Trümpfe und dabei zwei, die größer oder gleich der 17 sind, besitzt, und die übrigen vier Karten zu nur zwei verschiedenen Farben gehören (Zweifarbenspiel), oder wenn er acht Trümpfe hat. Hat ein Spieler Solo gemeldet, so darf ein anderer Spieler, der nach ihm an der Reihe mit Ansagen ist, kein Solo mehr melden. Bei 8 Trümpfen besteht immer Pflicht, Solo anzusagen. Beim Spiel zu Dreien erhöht sich die Zahl der Trümpfe auf 8 bzw. 9. Meldet ein Spieler trotz Solozwang kein Solo, so spricht man vom Solo schinden. Das Soloschinden ist aus zwei Gründen gefährlich: Zum einen kann ein Spieler bei entsprechendem Verdacht aufdecken lassen, bevor die erste Karte ausgespielt wurde. Wird beim Aufdecken lassen festgestellt, dass ein Solo geschunden wurde, so hat der Soloschinder das Spiel achtfach verloren. Wird festgestellt, dass kein Solo geschunden wurde, so hat der Spieler, der aufdecken ließ, achtfach verloren. Die zweite Gefahr für den Schinder besteht darin, dass es zu einem Spiel namens Räuber (regional auch wahlweise Drescher) kommt (vgl. unten), bei dem einer mit vielen Trümpfen oft verliert. Diese Gefahr besteht auch für einen Spieler, den keine Solopflicht trifft, der aber 7 Trümpfe oder 6 hohe besitzt. Für diesen Spieler empfiehlt es sich oft, ein Solo anzumelden.

Gegensolo: Sagt ein Spieler ein Solo an, so kann derjenige Spieler, der mit dem Steigern an die Reihe kommt, sagen, dass er „dagegen geht“. Das heißt, dass er, obwohl davon auszugehen ist, dass der Solo Meldende viele Trümpfe hat, ein Cego (siehe unten) spielen will. Diese Meldung kann nicht übersteigert werden. Mancherorts kommt es allerdings vor, dass auf das „gehe dagegen“ der Solo Meldende „selbst“ sagt, womit er selber ein Cego spielt. Ferner kommt es auch mancherorts vor, dass es, wenn ein Gegensolo gemeldet wurde, mit dem Reizen (Steigern) wie unten beschrieben weiter geht.

Wurde kein Solo gemeldet, so kann ein Spieler einen **Bettel** oder ein **Piccolo** melden. Ersteres bedeutet, dass der Meldende, der dieses Spiel ersteigert, als Einzelspieler keinen Stich machen darf und andernfalls verlo-

ren hat. Sofern also alle „Fort Solo“ gesagt haben, beginnt der Spieler, der vorn ist, die 2. Phase des Reizens, indem er „Cego“ oder „Piccolo“ oder „Bettel“ sagt. Weiter darf er nicht gehen. Meldet er „Cego“, so kann jetzt jeder Mitspieler einen „Piccolo“ oder „Bettel“ ansagen – jetzt oder später, bis zu dem Zeitpunkt, an dem dieser Spieler selbst am Steigern ist. Sobald „mit Einer“ gereizt ist, können diese Sonderspiele nicht mehr angemeldet werden. Der Spieler der vorn ist, kann natürlich auch „Piccolo“ oder „Bettel“ ansagen. Piccolo oder Bettel können wie das Ultimo (siehe unten) nicht mehr übersteigert werden, beenden also das Reizen. Bettel heißt, dass der betreffende Spieler keinen Stich machen darf. Ein „Piccolo“ zu spielen, bedeutet, dass der Einzelspieler genau einen Stich machen muss. Mit keinem gemachten Stich oder mehr als einem hat er verloren. Schließlich kann ein **Ultimo** angesagt werden, bei welchem es entscheidend darauf ankommt, dass der Einzelspieler den letzten Stich mit dem Einser machen muss, andernfalls hat er verloren. Ultimo muss angesagt werden, bevor der erste Spieler „Solo“ angesagt hat. Bei sämtlichen Spielen, die ein Spieler ersteigert hat (der Einzelspieler), beginnt dieser mit dem Ausspielen. Die andern Spieler folgen darauf im Gegenuhrzeigersinn. Neben den drei Sonderspielen Bettel, Piccolo und Ultimo werden auch Räuber und Drescher mit dem Handblatt gespielt. Bei den beiden letzteren spielt jeder Spieler für sich allein, bei den drei ersteren spielt der Einzelspieler (also der der das Spiel ersteigert hat) gegen die andern drei bzw. zwei. Regional wird auch ein „Zwiccolo“ (auch „Mord“ oder „Duccolo“ genannt) gespielt, bei welchem der Spieler genau zwei Stiche machen muss.

Beim **Räuber** (siehe 3.a) wird der Blinde beiseite gelegt und jeder spielt mit der Handkarte. Jeder Spieler spielt für sich und es kommt darauf an, möglichst wenige Punkte zu erzielen. Mancherorts wird der Blinde dem Spieler zugerechnet, der den letzten Stich macht. Bei Bettel, Piccolo oder Ultimo müssen die Karten natürlich nicht gezählt werden. Hat beim Räuber ein Mitspieler keinen Stich gemacht, so verdoppelt sich für den Verlierer der Verlust, haben zwei Mitspieler keinen Stich gemacht, so vervierfacht sich der Verlust, und haben (bei vier Spielern) drei keinen gemacht, so verachtfacht er sich. Es werden manchmal vor dem Spiel oder für dauernd ganze Räuberrunden vereinbart, dass also z.B. ab einer gewissen Zeit eine bestimmte Anzahl von Räubern gespielt wird. Ansonsten besteht die Möglichkeit eines Räubers beim Reizen (vgl. unten). Ein regional auch gespieltes Spiel ist der **Drescher** (vgl. unten). Bei diesem Spiel mit der Handkarte, in dem jeder für sich allein spielt, kommt es alleine auf den letzten Stich an. Die Karten müssen also nicht gezählt werden und wer den letzten Stich macht, hat verloren. Auch beim Drescher müssen also die Karten nicht gezählt werden.

Eine regionale Variante des Räubers kann bei fünf Spielern gespielt werden. In diesem Fall setzt bei den anderen Spielen der jeweils gebende aus. Bei Räuber tut er dies jedoch nur in der ersten Spielrunde, wenn der rechts neben ihm sitzende Spieler das Spiel beginnt. Danach nimmt er den Blinden, der ja eine Karte weniger enthält, und kann nun normal mitspielen. Das Spiel wird in diesem Falle teurer, weil zum einen mehr Spieler ausbezahlt werden müssen, und zum anderen die Wahrscheinlichkeit größer ist, dass ein Mitspieler ohne Stich bleibt.

3. Das Steigern

3.a. „Cego“

Werden weder Solo noch Gegensolo, noch eines der drei Sonderspiele Ultimo, Piccolo oder Bettel gespielt, so sagt der Spieler in Vorhand (also der, der „vorn“ ist) „Cego“. Sagen alle übrigen Spieler darauf im Gegenuhrzeigersinn „Fort“, „mir ist recht“, oder „Genehm“ (oder im Dialekt „mir’sch wohl“), was bedeutet, dass sie nicht steigern wollen, so muss dieser Spieler „Cego“ oder „Räuber“ oder „Drescher“ spielen (vgl. unten). Spielt er „Cego“, so nimmt er zwei Karten seines Handblatts, meist die höchsten Trümpfe, legt sie zum Blinden, nimmt (bei 4 Spielern) diese 12 Karten auf. Bei 3 Spielern sind es natürlich 14. Damit hat er nun eine Karte mehr als seine Gegenspieler, und muss daher eine Karte drücken („ablegen“ oder „vertun“). Dann beginnt der Einzelspieler das Spiel, indem er die erste Karte ausspielt. Vergisst der Spieler das Drücken, so hat er achtfach verloren. Die Karten seines ursprünglichen Handblatts ohne die zwei mitgenommenen Karten, sowie die gedrückte Karte zählen am Schluss für den Einzelspieler. Es ist also vorteilhaft, wenn im Handblatt viele wertvolle (also z. B. Könige, Damen und Reiter) Zählkarten sind und der Einzelspieler somit eine sogenannte „hohe Legage“ hat. Werden nicht die Sonderspiele Bettel oder Piccolo gespielt und reizt keiner der Mitspieler höher als „Cego“ (siehe 3.b.a, 3.b.b., 3.c), bleibt also der Spieler in Vorhand auf dem Cego „sitzen“ (z.B. mit geringer Legage und niedrigen 2 höchsten Trümpfen), so hat dieser die Möglichkeit statt des Cego einen Räuber oder Drescher anzusagen. Dann ist z.B. ein Mitspieler, der ein Solo geschunden hat, oder einer, der etliche Trümpfe und viel hohe Zählkarten besitzt, in Gefahr, den Räuber zu verlieren. Regional kann der Spieler in Vorhand statt des Räubers auch einen „Drescher“ ansagen. Oft reizen Mitspieler, die einen Räuber fürchten, auf die Cego-Ansage höher („Mit Einer“, siehe 3.b.b), weil danach kein Räuber mehr angesagt werden kann. Der Grund dafür liegt darin, dass ein verlorener Räuber oft teurer ist als ein verlorenes „Mit Einer“ (vgl. unten 4. Die Spielbewertung).

Beim Reizen kann der Spieler, der vorn ist, das vom Gegner angesagte Spiel immer selbst übernehmen wollen, indem er „selbst“ oder „hab ich selber“ sagt, andernfalls sagt er „weg“ oder „fort“ und der Spieler, der somit das Spiel ersteigert hat, macht dieses Spiel und spielt als Erster aus. Auch beim Ausspielen gilt wie beim Steigern die Reihenfolge im Gegenuhrzeigersinn. Das Steigern erfolgt in den folgenden Stufen.

3.b.a Regionale Variante „Eine Halbe“

Normalerweise ist die nächste Stufe der Steigerung nach dem **“Cego”** das Spiel **“mit Einer”**. Regional (bei der Schwarzwaldmeisterschaft z.B.) gibt es aber beim Spiel zu viert die Reizstufe **„eine Halbe“**. Der Spieler, der auf **„eine Halbe“** reizt, nimmt den höchsten Trumpf mit und spielt eine Leere an, nimmt also zwei

Karten mit, und kann für das Spiel vom Blinden noch eine Karte drücken. Er hat also dann im Vergleich zum Spiel „**Mit Einer**“ den Vorteil, dass er noch eine Karte des Blinden drücken kann. Falls mit dieser Reizstufe gespielt wird verschieben sich die Bewertungen im Vergleich zur unten angegebenen Tabelle. „**Mit Einer**“ zählt dann dreifach, „**Eine Leere**“ vierfach usw.

3.b.b. „Mit Einer“

Ein Spieler, der mit dem Melden an der Reihe ist, kann nach durch Vorhandspieler gemeldetem „Cego“, und von den anderen Mitspielern null bis zwei mal gesagtem „Fort“ „mit Einer“ sagen. Das heißt er ist bereit nur eine Karte des Handblatts, meist den höchsten Trumpf, mitzunehmen und mit dieser und mit dem Blinden zu spielen. Er kann dann also keine Karte mehr drücken. Der Spieler der „Cego“ sagte, kann auf das „mit Einer“ eines Gegenspielers „Selbst“ oder „habe ich selbst“ sagen, worauf die Mitspieler (der Reihe nach) „fort“ sagen oder überbieten müssen. (Siehe 3.c. „Eine Leere“). Bei allen Cego-Spielen darf der Einzelspieler die Karten seines Handblatts abzüglich der 2 mitgenommenen Karten zuzüglich der einen gedrückten Karte bei seinem Ergebnis mitzählen.

3.c. „Eine Leere“

Sagt der Spieler, der „mit Einer“ gemeldet hatte, auf ein daraufhin vom Vorhandspieler gemeldetes „Selbst“ „eine Leere“ an und sagen darauf alle Mitspieler „Fort“, so spielt er diese Karte aus, nimmt den Blinden auf und spielt anschließend mit diesem.

3.d. „Zwei Leere“

Der Spieler, der auf vorangegangenes „Cego“, „mit Einer“, „Selbst“, „eine Leere“, „Selbst“ schließlich „zwei Leere“ sagt, legt diese beiden Karten offen auf den Tisch, nimmt den Blinden, drückt eine Karte und lässt die 2 Leeren anschließend abstechen. Er ist also bei beiden ausgespielten Leeren in Vorhand. Mancherorts wird verlangt, dass der niederste im Blinden gefundene Trumpf den Mitspielern gezeigt und gedrückt werden muss.

3.e. „Zwei Verschiedene“

Damit ist gemeint, dass der Spieler, der auf vorangegangenes „zwei Leere“, „Selbst“ schließlich „zwei Verschiedene“ sagt, diese beiden Karten offen auf den Tisch legt, den Blinden nimmt, eine Karte drückt und die 2 Leeren abstechen lässt. Mancherorts wird verlangt, dass der höchste im Blinden gefundene Trumpf den Mitspielern gezeigt und gedrückt werden muss.

3.f. „Kleiner Mann“.

Dieses Spiel wird mancherorts gespielt und auch „Pagat“ mit dem Ausdruck für die Trumpfkarte Eins benannt, die im französischen Tarot „Le Petit“ heißt. Im italienischen Tarotspiel heißt diese Karte „Il Bagatello“, daher wohl der Name Pagat. Im Deutschen wird sie auch „Geiß“, „Pfeif“ oder mundartlich „Baberle“ genannt. Dieses Spiel kann nur der spielen, der die Eins, „den kleinen Mann“ also, in seinem Handblatt findet. Er nimmt diese Karte mit und muss sie sofort ausspielen, überlässt seinen Gegnern also gleich fünf Punkte. Das weitere Spiel spielt er mit den Karten des Blinden.

Beim Reizen erschwert sich also derjenige, der das Spiel machen will, zunehmend die Bedingungen des Spiels. Für das höhere Risiko winkt ihm dafür eine höhere Gewinnchance (vgl. 4. Spielbewertung). Je höher gesteigert wird, desto wichtiger wird die Höhe der Legage. Da beim Spiel zu Dreien die Legage wegen der höheren Kartenzahl des Einzelspielers meist höher ist als beim Spiel zu Vieren, wird hier auch meist höher gereizt als beim Spiel zu Vieren. Regional wird das Reizen teilweise dadurch verkürzt, dass der Spieler, der vorn ist, mit „Cego, eine selber“ beginnt. Die Mitspieler müssen dann mit „eine Leere“ weitersteigern. Mancherorts werden beim Spiel zu Dreien die Sonderspiele „Piccolo“ und „Bettel“ ausgeschlossen.

4. Die Spielbewertung

4.a. Die Handspiele

Beim „**Piccolo**“ erhält der Einzelspieler, wenn er gewinnt, 10 Cent von jedem, muss aber als Verlierer auch soviel an jeden zahlen. Regional werden 15 Cent gezahlt. Beim „**Bettel**“ sind es entsprechend 15 Cent. Regional werden 10 Cent gezahlt. Beim **Ultimo** muss der Einzelspieler als Verlierer 20 Cent an jeden zahlen, als Gewinner erhält er von jedem diesen Betrag. Verlorener **Räuber** kostet 5 Cent, die der Verlierer jedem Mitspieler auszahlen muss, aber nur, wenn alle Gegner einen Stich gemacht haben. Dieser Betrag verdoppelt sich, wenn ein Spieler ohne Stich bleibt, und verdoppelt sich abermals, wenn ein zweiter Gegner ohne Stich bleibt. Wenn alle 3 Gegner keinen Stich gemacht haben, verachtfacht sich der Betrag auf 40 Cent an jeden. Regional wird oft auch verdoppelt, wenn der Spieler, der an Stelle des Cego einen Räuber angesagt hat, diesen selbst verliert. Für den Drescher gilt hier manchmal dasselbe. Beim Solo gilt „gewinnt doppelt, verliert einfach“. Für das Gegensolo gilt „gewinnt vierfach, verliert doppelt.“ (vgl. Tabelle „Spielbewertung“).

4.b. Die eigentlichen Cegospiele

Der Spieler muss den Betrag, den er als Gewinner erhält, im Falle des Verlierens an jeden Mitspieler entrichten. Für die Ermittlung des Gewinns oder Verlustes werden die Reizstufen Eins bei Cego, 2 bei „mit Einer“, 3 bei „eine Leere“, 4 bei „zwei Leere“, 5 bei „zwei verschiedene Leere“, bis 6 bei „Pagat“ mit dem Ergebnis je nach Fächern multipliziert, wie in der folgenden Tabelle „Die Spielbewertung“ zum Ausdruck kommt. Wird beim Reizen auch die Stufe „eine Halbe“ gespielt, so erhöhen sich die Reizstufen nach dem Cego jeweils um eins.

Beim Solo-Gewinn wird 2 mit dem Ergebnis je nach Fächern multipliziert, und das gibt den Betrag an, den jeder Mitspieler an den Einzelspieler bezahlen muss. Bei Solo-Verlust wird das Ergebnis ohne Multiplikation nach Fächern an die Mitspieler ausgezahlt. Bei Gegensolo-Gewinn wird 4 mit dem Ergebnis nach Fächern multipliziert, bei Gegensolo-Verlust wird 2 mit dem Ergebnis nach Fächern multipliziert, um den Auszahlungsbetrag zu erhalten.

Steigerung	1-fach	2-fach	3-fach	4-fach	5-fach	6-fach	7-fach	8-fach
	Keine 36 (=31 - 34 für Einzelspieler)	Keine 31 (=26 - 30 für Einzelspieler)	Keine 26 (=21 - 25 für Einzelspieler)	Keine 21 (=16 - 20 für Einzelspieler)	Keine 16 (=11 - 15 für Einzelspieler)	Keine 11 (=6 - 10 für Einzelspieler)	Keine 6 (=1 - 5 für Einzelspieler)	0 (für Einzelspieler)
	Keine 35 (=30 - 34 für Gegner)	Keine 30 (=25 - 29 für Gegner)	Keine 25 (=20 - 24 für Gegner)	Keine 20 (=15 - 19 für Gegner)	Keine 15 (=10 - 14 für Gegner)	Keine 10 (=5 - 9 für Gegner)	Keine 5 (=1 - 4 für Gegner)	0 (für Gegner)
Cego gewinnt und verliert 1-fach	1	2	3	4	5	6	7	8
Mit Einer gewinnt und verliert 2-fach	2	4	6	8	10	12	14	16
Eine Leere gewinnt und verliert 3-fach	3	6	9	12	15	18	21	24
Zwei Leere gewinnt und verliert 4-fach	4	8	12	16	20	24	28	32
Zwei verschiedene Leere gewinnt und verliert 5-fach	5	10	15	20	25	30	35	40
Pagat Gewinnt und verliert 6-fach	6	12	18	24	30	36	42	48
Solo Gewinnt 2-fach Verliert 1-fach	2	4	6	8	10	12	14	16
	1	2	3	4	5	6	7	8
Gegensolo Gewinnt 4-fach Verliert 2-fach	4	8	12	16	20	24	28	32
	2	4	6	8	10	12	14	16

Weitere regionale Varianten

Die Spielwerte durch Reizen bzw. Steigern erhöhen sich in anderer Weise als oben angegeben.

Es sind auch Ultimos mit dem 2er- oder 3er-Trumpf erlaubt oder mit verschiedenen Kombinationen der 1er-, 2er- und 3er Trumpf.

Solo wird mit angemeldetem Durchmarsch gespielt. Der Solospieler muss alle Stiche machen.

Weiteres Sonderspiel beim Spiel zu viert: Aufgelegter Bettel genannt. Wird wie Bettel gespielt, nur dass die Handkarten des Einzelspielers für alle sichtbar auf den Tisch abgelegt werden. Der Spielwert ist hier meist doppelt so hoch wie beim (einfachen) Bettel.

Die Reihenfolge von Bettel und Piccolo ist eine andere wie oben angegeben. Insbesondere dann, wenn mit „erweiterten“ Betteln oder Piccolos gespielt wird. Es können beispielsweise diese Spiele gemeldet werden, bevor alle „Fort Solo“ gesagt haben.

Beim Reizen bzw. Spiel mit Leeren kann auch ein statt der Leeren im ersten Stich vom Einzelspieler ein Bild (König, Dame, Reiter Bube) ausgespielt werden, falls keine Leeren vorhanden sind. Das gespielte Bild sticht dann aber für den Einzelspieler nicht. Es muss von den Gegnern des Einzelspielers aber Farbe bekannt werden. Zum Beispiel übersticht dann eine „Neun“ der Gegner den König des Einzelspielers.

Beim Spiel mit einer Leeren darf der Spieler, wenn er den König in der Farbe der angespielten Leeren gefunden hat, die Leere zurücknehmen und den König wie normal anspielen.

Falls ein Spieler einen Ultimo spielen möchte, so kann er den kleinen Mann von einem Mitspieler kaufen, sofern der kleine Mann nicht im Blinden liegt. Für den Erhalt des kleinen Mannes von einem Mitspieler erhält der Mitspieler der den kleinen Mann verkauft z. B. einen Trumpf in einer bestimmten Höhe vom Einzelspieler. Meist beinhaltet diese Zusatzregel dass der Verkäufer des kleinen Manns bei Gewinn des Einzelspielers nicht (mit den anderen) mitverliert.